



Post-hümanist Yaratıcılığın Seramik Sanatına Yansıması*

The Reflection of Posthumanist Creativity on Ceramic Art

Yusuf Can KULAK¹

Gönderim Tarihi: 20.01.2025

Araştırma Makalesi

Kabul Tarihi: 18.02.2025

Öz

Bu makale, post-hümanist düşüncenin yaratıcılık kavramını nasıl yeniden tanımladığını ve bu yaklaşımın seramik sanatına yansımalarını incelemektedir. Post-hümanizm, yaratıcı sürecin merkezine insanı koyan konvansiyonel anlayışı sorgulayarak, malzeme ve teknoloji arasındaki etkileşimlere odaklanmaktadır. Bu yaklaşım, sanatçıyı evrendeki diğer nesnelerle eşdeğer bir konuma yerleştirerek, sanat üretiminde tekil bir özne fikrinin ötesine geçildiğini vurgular. Bu bağlamda, seramik sanatında insan, malzeme ve teknolojinin yaratıcılık sürecine olan katkıları yeniden değerlendirilmiştir. Araştırmacının problemi konvansiyonel yaratıcılık anlayışında sanatçı, yaratım sürecinde tek merkezi özne olarak konumlandırılmaktadır. Ancak, seramik sanatı gibi malzeme ve süreç odaklı bir disiplinde, bu anlayışın yaratıcı potansiyeli tam anlamıyla açıklamada yetersiz kaldığı görülmektedir. Çalışmanın amacı, post-hümanist yaratıcılık anlayışını seramik sanatı üzerinden tartışmaktır. Bu kapsamda, malzemenin plastik potansiyeli ve teknolojinin yaratıcı bir ortak olarak nasıl konumlandırılabilirliği ele alınmış ve insan merkezli yaklaşımın çoklu özne perspektifine dayanan bir paradigmayla değiştirilmesi hedeflenmiştir. Araştırmada nitel analiz yöntemi benimsenmiştir. Bu doğrultuda, post-hümanist düşüncenin temel ilkeleri ile yaratıcılık kavramına ilişkin literatür taranmış, elde edilen veriler yorumlanmıştır. Sonuç olarak, değişen bu paradigmanın seramik sanatında konvansiyonel üretim yöntemlerinin ötesine geçen yenilikçi bir yaratıcı süreci mümkün kıldığını göstermektedir.

Anahtar Sözcükler: Post-hümanist estetik, Siber seramik, Stelarc, Katherina Hayles.

Abstract

This article examines how post-humanist thought redefines the concept of creativity and its implications in ceramic art. Post-humanism challenges the conventional understanding that places humans at the center of the creative process, focusing instead on the interactions between materials and technology. This approach positions the artist on equal terms with other objects in the universe, emphasizing a shift beyond the idea of a singular subject in art production. In this context, the contributions of humans, materials, and technology to the creative process in ceramic art are reassessed. The problem of the research is that in the conventional understanding of creativity, the artist is positioned as the only central subject in the creative process. However, in material- and process-oriented disciplines like ceramic art, this perspective is insufficient in fully explaining creative potential. The study aims to discuss post-humanist creativity through ceramic art, exploring how material plastic potential of the material and technology can be positioned as creative partners. This shift replaces the human-centered approach with a paradigm based on multi-subject perspectives. A qualitative analysis method is employed, reviewing the principles of post-humanist thought and creativity-related literature. The findings indicate that this paradigm shift enables innovative creative processes in ceramic art, transcending conventional production methods.

Keywords: Posthumanist aesthetics, Cyber ceramic, Stelarc, Katherina Hayles.

* Bu araştırma makalesi, 2024 yılında Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi'nde gerçekleştirilen 4. Uluslararası Sanat Tasarım Konferansı, Performans Sergisi'nde yazarın "Siberetik ve Seramik" başlıklı sözlü bildirisinden geliştirilerek hazırlanmıştır.

¹ Sorumlu Yazar: Yusuf Can KULAK, y.cankulak@gmail.com, 0009-0001-2612-3303.

Giriş

Sanat tarihi boyunca yaratıcı süreçler, genellikle insanın üstün bir özne olarak ele alındığı bir bağlamda değerlendirilmiştir. Ancak post-hümanist düşünce, bu merkezîyetçiliği sorgulayarak, yaratıcılığı insan ile sınırlamayan bir anlayışı ifade etmektedir. Yaratıcı post-hümanizm, çağımız sanatının en önemli paradigmlarından biridir. Görsel sanatlar içinde yer alan birçok sanat dalında, post-hümanizm kavramını destekleyen veya eleştirel bir yaklaşım sergileyen eserler giderek daha fazla yer bulmaktadır. Dolayısıyla yaratıcı post-hümanizm çağımız ruhunu (*zeitgeist*) yansıtan önemli paradigmlarından biridir. Post-hümanizm insan, malzeme, teknoloji ve stokastik süreçler arasındaki ilişkiyi çok yönlü boyutta ele alırken bu etkileşimleri merkeze almaktadır. Bu yaklaşım, özellikle malzeme ve süreç odaklı bir sanat dalı olan seramikte yeni kavramsal ve estetik açılımlar sunmaktadır. Seramik sanatında kullanılan kil, doğal özellikleri ve biçim alma süreçleriyle, insan müdahalesi kadar kendi dinamiklerini de yaratıcı bir özne haline getirmektedir. Aynı şekilde, dijital teknolojilerin bu alana eklenmesi malzemenin potansiyelini genişleterek insan ve insan-olmayan aktörler arasındaki (özne ve öteki) iş birliğini açığa çıkartmaktadır. Bu durum, seramik sanatında sanatçının yaratıcı kontrolünü de yeniden tanımlamaktadır. Dijital teknolojiler post-hümanist seramik üretiminde önemli bir rol oynamaktadır. Tasarım aşamasında yapay zekâ destekli programların kullanılması devam eden süreçte 3D - üç boyutlu yazıcılar gibi robotik araçlar, insan müdahalesini minimize ederek malzeme ve teknolojinin kendi estetik dillerini oluşturmaya olanak tanımaktadır. Oluşan şey yeni bir diyalektik vizyonu göstermektedir. İnsan-olmayan varlıkların yani öteki olarak görülen özellikle sibernetik temelli ortaya çıkan yapay zekâ ve robotik teknolojinin yaratıcı sürece katılımı, seramik sanatını yalnızca estetik bir üretim alanı değil, aynı zamanda etik bir sorgulama platformu haline getirmektedir. Özne ve nesne arasındaki sınırların bulanıklaşması dolayısıyla benzer paralelliğin sanatta da bu bulanık ilişkinin yansıması olduğunu göstermektedir. Buradaki gri alanda görülen yaratım sürecinin asıl tanımı post-hümanist yaratıcılığı ifade eder. Başka bir ifade ile insan ve ötekinin iş birliği ile ortaya çıkan şey post-hümanist yaratıcılık olarak tanımlanır. Post-hümanist yaklaşımla çalışan seramik sanatçıları, insan-merkezci yaratım anlayışını sorgulamanın yanında seramiği yalnızca bir araç değil, insan olmayan varlıklarla yani öteki olarak ifade edilen yapay zekâ ve robotik teknolojisini bir iş birliği alanı olarak ele almaktadır. Bu durum seramik sanatında konvansiyonel estetik algısının ötesine geçerek, siber estetik sürece geçişi ve değişen üretim tüketim ilişkisine dair yeni sorgulamaları ortaya koymuştur. Post-hümanist yaratıcılık, seramik sanatında malzemenin ve teknolojinin aktif özne olarak görüldüğü, insan-merkezcilikten uzaklaşan yenilikçi bir anlayışı göstermektedir. Bu perspektiften hareketle, makalede seramik sanatı ve sanatsal üretimlerine post-hümanist yaratıcılığın yansımaları ele alınmıştır.

Post-hümanist Paradigma ve Etkileri

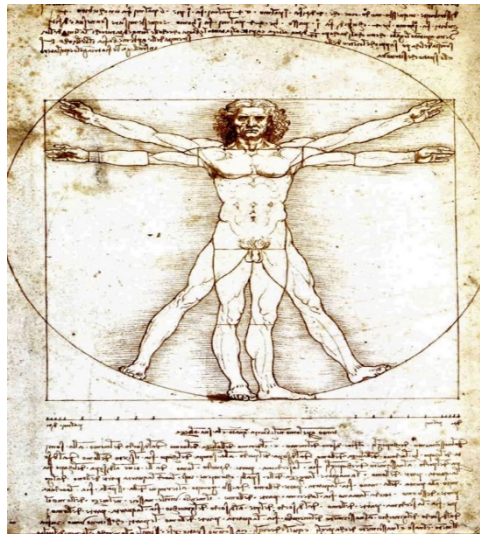
Oxford İngilizce Sözlüğü (OED), "post-hümanizm" terimiyle ilgili iki tanım sunmaktadır. İlk tanımda, "post-hümanizm" bir düşünce sistemi olarak, hümanizmin temel ilkelerine tepki olarak formüle edilmiş bir düşünme biçimi olarak tanımlanır ve özellikle post modernist ve feminist söylemlerde şu şekilde açıklanır: Rasyonel, özerk birey fikrinin reddedildiği, bunun

yerine benliğin doğasının parçalı ve sosyal ve tarihsel olarak şekillendirilmiş olduğu yazılar veya düşünceler ifadesi kullanılır. Sözlük’de yer alan ikinci tanımda ise insanlığın teknolojik ilerlemeler veya evrimsel süreçler yoluyla dönüştürülebileceği, aşılabilmesi ya da ortadan kaldırılabilmesi fikrini içermekte ve bu tanım, bilim kurgu kökenli olarak işaretlenmektedir. Ayrıca bu inancı yansıtan sanatsal, bilimsel ya da felsefi pratikler olarak da tanımlanmaktadır (Url-3). Her iki tanım da çıkarılabilecek bir diğer anahtar nokta, teknolojinin post-hümanlaşma sürecindeki merkezi rolüdür, yani insanların bir şekilde post-hüman hale gelmesi sürecidir. Post-hümanizm, modern düşüncenin merkezinde yer alan insan-merkezci yaklaşımı sorgulayan ve insanın, çevresiyle kurduğu ilişkileri yeniden düşünmeye davet eden bir kavramsal paradigma olarak ortaya çıkmaktadır. Aydınlanma düşüncesinden bu yana insan, akıl, özne ve doğa üzerinde kontrolü elinde tutan bir figür olarak konumlandırılmış ve bu bakış sadece bilim ve teknolojiye değil aynı zamanda sanat ve etik anlayışlara da yansımıştır. Ancak, özellikle 20. yüzyılda teknolojik gelişmeler, çevresel krizler ve sosyal bilimlerdeki yeni yaklaşımlar, insanın özel bir özne olup olmadığı sorgulamasına neden olmuştur. Post-hümanizm, bu tartışmaların odağında şekillenerek, insanın kendisi ile öteki şeyler arasındaki ilişkileri hiyerarşik bir çerçevede düşünmek yerine daha kapsayıcı ve simbiyotik bir yapıda incelemeyi önermektedir. Post-hümanizm, özellikle felsefe, bilim kurgu, sanat ve çevre etiği gibi alanlarda yaygın bir kullanım alanı bulan çok boyutlu bir kavramdır. Ayrıca yaratıcı post-hümanizmin kökleri, klasik mitolojilere kadar uzandığı görülmektedir. Post-hümanizm terimini ilk kez 1977’de *“Performer Olarak Prometheus: Posthümanist Kültüre Doğru”* başlıklı makalesinde kullanan Ihab Habib Hassan farklı bakış açılarıyla ilgili terminolojinin doğasını araştırıp, tartışmaktadır. Ona göre; “Prometheus, peygamber, Titan’ın günahkâr ve düzenbaz figürü, ateş veren, kültür yaratıcısı... Prometheus bizim sanatçımızdır. Uzay ve zamanı canlandırıyor; arzuyu canlandırıyor. Acı çekiyor” (Hassan, 1977: 850). Ayrıca Prometheus’un ilahi cezası veya varoluşsal mücadelesi, trans-hümanist bir eylem olarak görülür: Karaciğeri sürekli bir kartal tarafından yenir ve her defasında yeniden doğar (Görsel 1). Onun zihni, hayal ile bilim, mit ile teknoloji, dil ile sayının bazen buluştuğu yerdir (Hassan, 1977: 835).



Görsel 1. Karl-Ludwig G. Poggemann, “Titan Atlas ve Prometheus”. İllüstrasyon, 2013.

Klasik mitolojiden beslendiği görülen post-hümanizm terminolojisinde yer alan *post* ön eki, insanı merkez alan “*hümanizm sonrası*” bir dönemi işaret etmektedir. Ancak bu sonralık, insanı tamamen ortadan kaldırmayı değil, insanın rolünü yeniden tanımlamayı amaçlar. Bu anlamda, post-hümanizm, insanın çevresiyle kurduğu ilişkiyi, diğer canlılar, teknoloji ve hatta inorganik materyallerle olan etkileşimleriyle birlikte düşünmeye yönelen bir bakış açısı sunar. Post-hümanist düşüncede, insanın, diğer varlıklardan tamamen ayrı ve merkezi bir konumda olduğu fikri reddedilir. Bunun yerine, insanın da evrimsel, çevresel ve teknolojik etkileşimlerin bir parçası olduğu, bu çokluğu anlamadan insanın da anlaşılamayacağı öne sürülür. Donna Haraway’ın “*Siborg Manifestosu*”, (Haraway, 2006), Rosi Braidotti’nin “*Post-hümanist Felsefesi*” doğrultusunda ele aldığı “*İnsan Sonrası* ve “*İnsan Sonrası Bilgi*” (Braidotti, 2021), yayımları ve Katherine Hayles’in “*Nasıl Post-hüman Olduk?*” (Hayles, 1999), Karen Barad, Cary Wolfe ve daha birçok düşünürün çalışmaları, bu paradigmanın ana akım ya da başat metinleri arasında yer almaktadır. Bu düşürler, insanların ve insan dışı varlıkların, dağıtılmış bilişsel çevrelerde, insan, hayvan, makine, yazılım veya çevrelerin ağlarında, birlikte var olduğu, birlikte deneyimlediği ve birlikte ürettiği postantropocentrik siyasi ve estetik pratiklere odaklanmışlardır (Url-3). Ayrıca, post-hümanizm, insanın teknolojik gücünü ve biyolojik çokluğunu kavrayarak yeni etik ve estetik anlayışlar geliştirmeyi mümkün kılmaktadır. Özellikle çalışmalarında kimin özne kimin nesne tartışmalarını ele alan Rosi Braidotti, hümanizm üzerine ciddi eleştiriler sergilemektedir. Başka bir ifade ile Rosi Braidotti, insan ve insan olmayan, biz ve onlar ya da özne ve öteki kim sorgulamalarını yapmaktadır. Bu bağlamda Rosi Braidotti antropolojik açıdan toplumsal ve ahlaksal değer yargıları yeniden tartışmaya açmaktadır. Rosi Braidotti, Leonardo da Vinci’nin (Görsel 2) görüldüğü üzere dairenin merkezinde gerilmiş “*Erkek Adam*” tasarımını insan yetilerinin biyolojik, söylemsel ve ahlâki düzeyde ereksel olarak düzenlenmiş, akılcı bir ilerleme fikrine uzanmasını tamama erdiren bir doktrin olarak hümanizmin amblemi olarak görmektedir (Braidotti, 2021: 25). Rosi Braidotti hümanizmin eleştirisi olarak klasik erkek ideali olarak kabul edilen ilgili tasarımı eleştirilerine zemin oluşturmak için referans olarak kullanmakta ve göstermektedir.



Görsel 2. Leonardo da Vinci, Vitruvius Man - Erkek Adam, 1492.

Post-hümanizm bu bağlamda klasik idealleştirilmiş bedeni reddeden bir yapıda yeni materyalist düşünceye ait bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu düşünüş biçimi hümanizmin yapı sökümü bağlamında insan merkeziliğindeki statükonun indirgenmesi amaçlanmaktadır. Başka bir ifade ile post-hümanizm, kimin nesne kimin özne olduğu tartışmaları üzerine eleştirel bakış açısını ortaya koymaktadır. Post-hümanizm ile teknoloji arasındaki bağ, değişen paradigmanın en önemli bacaklarından birini oluşturmaktadır. Teknoloji, insanın biyolojik sınırlarını genişletilen ve hatta yeniden tanımlayan bir aracı haline gelmiştir. Trans-hümanizm ile sıkça karıştırılan post-hümanizm, teknolojiyi bir ilerleme aracı olarak görmekten öte, insan ile teknoloji arasında özneler arası bir ilişkiyi ifade eder. Örneğin, biyo-teknolojiler, protezler ve yapay zekâ sistemleri insan bedeninin sınırlarını aşarken, bireyin bu teknolojilere bağımlı hale gelmesine neden olmakta ve çok sayıda yeni etik soruyu gündeme getirmektedir. Trans-hümanist düşünce robotik bedeni ifade ederken post-hümanist düşünce etkileşimde olan ve tek bir öznenin değil herkesin ya da her şeyin özne olabileceğini savunur. Francis Fukuyama trans-hümanist olgusunu ilk dile getiren düşünürlerden biri olarak insanlığın kıskançlıklarını, şiddetini ve bitmek bilmeyen kaygılarını da eklediğimizde bu projenin daha akla mantığa yatkın hale geldiğini ileri sürmektedir. Bu doğrultuda Fukuyama, “eğer teknolojik olarak mümkün olsaydı neden mevcut türümüzün ötesine geçmek istemeyelim?” sorgulamasını yapmıştır (Fukuyama, 2004: 42-43). Fukuyama’nın önerisinin iyi niyetle yapıldığı düşünülebilir ancak bu tür teknolojiler dünyanın baskın karakterleri olan ülkeler dışında kullanılması oldukça zor gözükmektedir. Çünkü evrensel hak ve adaletin oluşmadığı bir dünya düzeninde yüksek teknoloji gelişmemiş toplumlarda bulunmamaktadır. Bu tür dijital teknolojiler, insan algısını ve deneyimini yeniden şekillendirerek, bilginin ve bedenin anlaşılış biçimlerini kökten bir değişime uğratmaktadır (Hayles, 1999). Yaratıcı post-hümanizm, teknolojiyi salt bir aracı olarak değil, yaratıcı ve etkili bir ortak olarak ele almaktadır. Ancak her ne kadar post-hümanist düşüncesi 21. yüzyılda yeni bir olgu olarak karşımıza çıkmış bir kavram olsa da tarihsel dizge içerisinde insan ve insan olmayan şeylerin birleşimi yani hibrit görünümeler açısından arketipsel olarak değerlendirilecek örneklerini görmek mümkündür. Bunlar genellikle çeşitli türlerin eklemlenmesiyle bir dizi hayal ürünü olarak tasarlanmış insan dışı formatta daha çok grotesk şeylerdir. Bu türler; minotorlar, kentaurlar, sirenler, sfenksler, harpiller, gorgonlar, satirler ve kimeralardır. Hibrit olan bu bedenler, farklı türlerin vücut uzuvları ve davranışsal özelliklerinin mix edilmesi ya da eklemlenmesi ile oluşturulmuş hayali figürleri ifade etmektedir (Dorin, 2015: 263). Dolayısıyla post-hümanist düşünce oluşumu gereği insan bedenini çeşitli mekanizmalarla doğasına aykırı olarak eklemlenmesi ile oluşan grotesk beden tanımına da karşılık gelmektedir. “Biyoteknolojik gelişmeler, sanat araçları olarak dijital teknolojiler, fütüristtik vizyon ve hümanizmin çeşitli varyasyonları, yaratıcı post-hümanizmin bazı bileşenleridir” (Atay, 2023: 101). Bu türden örnekler bilim – kurgu türündeki edebi eserlerde de oldukça çok rastlanmaktadır. İngiliz yazar Mary Shelley’in 1818’de yazdığı ünlü bilim-kurgu türündeki “*Frankenstein*” romanı ilgili örnekler arasında yer almaktadır. Bu roman modern *Prometheus* adlı roman olarak da ifade edilmektedir (Milner, 2010: 14-15). Post-hümanist sanat bu doğrultuda içerik olarak “*Prometheus, Golem ve Frankenstein*” gibi mitolojik, kültürel ve edebi arketiplerini temel alan

siber sanat örnekleri, ameliyatla ya da dijital protezlerle gerçekleştirilen bedensel dönüşümü temel alan performans sanatı örnekleri, hümanizmin bedensellik krizini birbirinden ayırarak ifade eden heykel sanatı örnekleriyle ortaya çıkmaktadır (Atay, 2023: 105). Hümanizmin süregeldiği eleştirisi, nihayetinde, hala radikal bir şekilde değişmiş ve merkezsizleştirilmiş bir insan öznesi için yöneltilmiş olsa da insan dışı sanat artık bir insanı ne üretici ne de gözlemci olarak gerektirmektedir ve nihayetinde, insanları olmayan bir sanattır (Url-3). Bu türden bir gelecek tasarımı fütüristik duyarlılık ile gelişmesi yeni bir evren düşüncesini de açığa çıkartmıştır. Bu düşünceler, insanın doğa ile olan ilişkisinden gündelik tüm yaşantısına ve fiziğin ötesine geçen bir evren hayalinde yeni bir yaşam formu fikrini oluşturmuştur. Durum artık insan ve makina, makine ve hayvan birleşimi açısından organsız beden (BwO) düşüncesine kadar evrilmiş duruma gelmiştir. Geleceğin teknolojilerine duyulan inanç yeni tekno-hayalperestlikler, bizi yeni tekno-kültürün sunduğu kaçış potansiyelini kucklamaya davet etmektedir. "İmaj teknolojilerinin bu biçimde idealleştirilmesi, yeni bir ütopyacılığın temellerini atmaktadır" (Robins, 2013: 22). Bu ütopya canlı ve canlının değil organizma ve mekanizmanın birlikteliğini ifade eden çağ anlamına gelmektedir. Bu anlayışla kökten bir değişime doğru gidilerek insanlığın, evrensel adaletin, hak ve özgürlüklerin bütünsel olarak değer yargıların tekrar sorgulanmasına neden olmuştur. İnsanı merkeze alan hümanist düşüncenin yapı sökümü ile post-hümanist evrene geçiş süreci hızlandırılmıştır. Yeni üstün bir ırk olma düşüncesi ile girilen bu yolda sibernetik biliminin ortaya çıkması gelişen dijital teknolojilerin sürece dâhil olması, kademeli bir şekilde bu geçişin başladığını göstermektedir. N. Katherine Hayles, bu geçişi olumlu olarak ele almaktadır. Ona göre; her ne kadar insan sonrası yaklaşımın bazı güncel versiyonları insan karşıtlığına ve kıyamete işaret etse de gezegeni ve kendimizi paylaştığımız insanların ve diğer biyolojik ve yapay yaşam formlarının uzun vadede hayatta kalmasına yardımcı olacak başka versiyonlar da yaratabiliriz (Hayles, 1999: 291). Bu doğru bir bakış açısı sunabilir, ancak insanlığın değişmesi sandığımız kadar masum bir geleceği bize sunmayabilir ve var olan durumumuzu da kaybetme riskimizi ortaya çıkartabilir nitekim bu durum küresel çapta büyük dünya savaşlarını da tetikleyebilir. Hali hazırda yaşanan bölgesel gibi görülen savaşların ana nedeni bu yeni dünya düzeni arzusunun kaynaklandığı görüşü de kimilerince dile getirilmektedir. Aynı zamanda bu tür yüksek teknolojilere sahip olan gelişmiş süper güç olan ülkelerde dahi maddi açıdan herkese uygulanması mümkün değildir. Dolayısıyla az ve orta gelişmemiş ülkelerde insanlığın post-hümanist evren düşüncesi ya da bu ütöpik evrene belli standartlara erişmeden geçiş yapamayacağı açıktır.

Post-hümanist Sanat Anlayışı

Tarih boyunca sanatın bir insan pratiği olduğu görüşü hakîm olmuştur. Ancak insan varlığının sanattaki mevcudiyeti uzun bir süre doğal kabul edilse de bu insan olmayan şeylerin sanatta var olmadığı anlamına gelmez. Post-hümanist sanat olgusu bu noktada ilgili tasnifleri tanımlamakta ya da ortadan kaldırmaktadır. Çünkü bu türden bir tartışmaya son vermek için insan dışı her şeyin stokastik süreçlere yol açtığını ve paradigmayı değiştiren paydaşlar olduğunu açığa çıkartmaktadır. Bu doğrultuda post-hümanizm, hem teknolojik hem de

ekolojik çağdaş zorlukları kucaklayan, yükselen bir teorik paradigma olarak, insancı ve antroposantrik sanat ön kabullerine saldırmaktadır. Bu iki biçimde görülür: İlki, insancılığı eleştiren estetik bir pratik olarak; ikincisi ise postantroposantrizmin ve insan olmayan sanatın fikrini ciddiye alarak, hatta harfiyen kabul eden, radikal bir şekilde bu yaklaşımı benimseyen çalışmalara öncelik verir (Url-3). Post-hümanist sanat insanın doğası ve geleceği hakkında farklı yaklaşımlar sunmaktadır. İnsanın mevcut durumunu ve potansiyelini sorgulayan, ancak yaklaşımları ve temel vurguları farklılık gösteren post-hümanizm, etkileşimde olan ve tek bir öznenin değil, herkesin ya da her şeyin özne olabileceğini savunurken; trans-hümanist düşünce ise robotik bedeni ifade etmektedir. Bu farklı iki görüş insanın geleceği üzerine hem pozitif hem de negatif açıdan düşünceler oluşturmaktadır. İnsan olmayan sanat olarak ifade edilemese de artık bir insanı, üreticisi ya da gözlemcisi olarak varlığı olmasa da post-hümanist sanat insansız bir sanat olarak kısaca ifade edilebilir. Post hümanist sanat, Herbrechter tarafından, *Vücut ve Performans Sanatı, Bilim Sanatı / Laboratuvar Sanatı, Bioart / Transgenik Sanat, Hayvan Sanatı, Çevre Sanatı, Antroposen Sanatı, Sanat ve İklim Değişikliği* olarak kategorize edilmiştir (Url-3). Dolayısıyla çeşitli şekillerde ifade edilebilen post-hümanist sanatın üretim ve tüketim boyutlarında teknik teorik farklılıkların olduğu açığa çıkmaktadır. Ancak bu araştırmada ilgili kategoriler tek tek ele alınmadan daha genel bir yaklaşım benimsenmiştir. Post-hümanist sanat düşüncesi henüz yeni bir yaklaşım olarak görülmektedir. Arzu edilen yeni dünya düzeninde insan sonrası duruma hem toplumsal hem de ahlaksal olarak hazırlanan bir sürecin içerisinde yer almaktayız. Yani bu yeni yaşam formatında hibritleşme evresini deneyimlemekteyiz. Örneğin; kulağı işitmeyenlere takılan implant ya da aparat, kol ya da bacak uzuvlarını kaybeden insanların protezlerle biyolojik işlevlerinin desteklenmesi ve insan beynine takılan akıllı çipler, yaşanan süreci kısaca tanımlamaktadır. Bu sürecin (Tablo 1) ana hatlarıyla dört aşamada gerçekleştiği görüşü hâkimdir. Geniş perspektifte ilgili aşamaların gelişimi ilki robotlaşma, ikincisi android-leşme, üçüncüsü siborglaşma (*cyborg*) ve son bileşen olarak yapay zekânın (artificial intelligence – Ai) katkısıyla çok başka bir platoya yükselmiştir.

Tablo 1

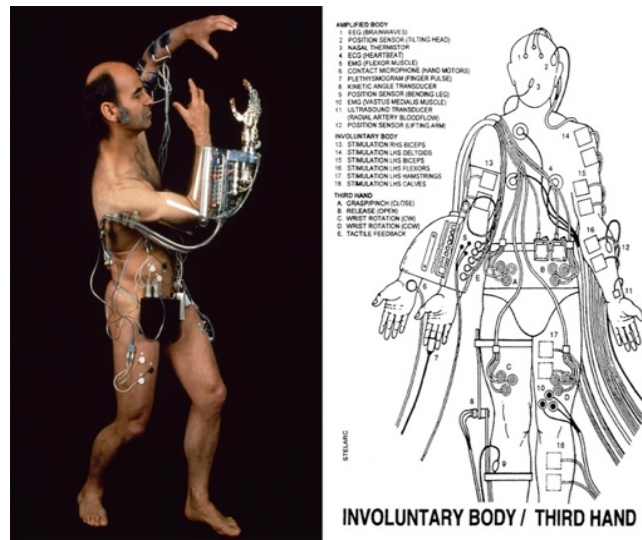
Post-hümanist Evren Hayaline Geçişin Kısaca Aşamaları.

Aşama - 1	Aşama - 2	Aşama - 3	Aşama - 4
Robot	Android	Cyborg	Yapay Zekâ (Ai)

Bu süreci coşkuyla kucaklayanlar, teknolojik ilerleme fikrine güvenme eğilimindedirler ve insanların artan cyborglaşmasını ve yapay zekâ ile birlikte evrimleşip belki de yapay zekâ tarafından geçilmesini, olumlu ve gerekli bir sonraki adım olarak görürler. Bu kişilere genellikle trans-hümanistler denir ve mevcut ve gelecekteki teknolojilerle insan gelişimini olumlu karşılarlar (Url-3). Bu süreç insanın nasıl post-hümanist (insan sonrası görünüm) haline geldiğini anlatan ana süreçleri olmanın yanında bu olgular insanlık için bir dönüşüm noktasıdır. Yaşanılan bu süreç bir bütündür ve ele alınan konu Post-hümanist ütopyacılığın odağında toplanan ana bileşenlerdir. Dolayısıyla hiçbirini birbirinden bağımsız değerlendirilmemelidir.

Ayrıca Norbert Wiener'in doktrinini ile ortaya çıkan sibernetik biliminin bu paradigma değişiminde önemli rolü bulunmaktadır. Bu aşamalardan ilki olan robotlaşma düşüncesi insanlık tarihinde binlerce yıl geriye giden otomat düşüncesine dayanmaktadır. Örneğin, Antik Yunan'da M.Ö. 150-100 yılları arasında yapıldığı düşünülen Yunan mühendis Ktesibios'un yapmış olduğu suyla çalışan otomat makinası robotlaşma sürecinde önemli bir aşama olarak görülmektedir (Batukan, 2017: 15). Başka bir örnekte ise 1770 yılında Wolfgang von Kempelen tarafından yapılan *Mekanik Türk* olarak bilinen satranç oynayan bir otomattır. Bu örnek arketipsel açıdan mekanizma ve organizmanın iş birliğini göstermektedir. Otomatın nasıl çalıştığına dair çeşitli spekülasyonlar olsa da, ilerleyen süreçte ahşap adamın hareketlerinin, kabinde oturan veya uzaktan mıknaatılar ya da teller kullanan bir insan operatör tarafından kontrol edildiği anlaşılmıştır (Url-1). Ayrıca mekanizmayı yönetecek olan insanın otomatın şifrelerini bilmek zorundaydı. İnsanı temel alarak üretilen şeyler android olarak bilinmektedir. Etimolojik olarak android terimi, eski Yunanca insan kelimesinden türetilmiş olup insansı gibi bir anlam ifade etmektedir. İngilizce'de ise android, insana benzer yaratık, insansı anlamına gelmektedir. Bu sözcük, Geç Latince'de aynı anlama gelen androides sözcüğünden alıntılanmıştır (Url-7). Androidler, bilimkurgu alanında ortaya konulan yapıtlarda karşılaşılan bir terim olarak insansı makineler için yapılan bir tanımlamadır (Url-10). İlgili terminoloji ilk kez insana benzer robot olarak sunulan bir Fransız bilimkurgu eseri olan *Hadaly* için kullanılmıştır. Android fikri endüstrinin robotlar yardımıyla hızla gelişmesinden sonra uygarlık tarihinde yeni bir eşik atlanması için zaruri olmuş ve bu amaçla Android'e dair çalışmalar hızlanmıştır. Bu türden çalışmalar 1950 ve 60'lı yıllarda oldukça önem kazanmıştır. Bu dönemde ilk üretilen robotlar, gündelik hayatta iyi bir yardımcı fikrine dayalı insanla birlikte yaşayan bir yapıda tasarlanmıştır (Batukan, 2017: 20). Bu alanda çalışılan ilk örnek üretimler Japonya'lı WAseda roBOT firmasına aittir. WABOT-1 (1970-1973) tarihinde firmanın ilk ürettiği antropomorfik android türündeki robottur. İkinci olarak daha gelişmiş bir versiyon olarak WABOT-2 (1980-1984) tarihleri arasında insan özelliklerini daha fazla taşıyan enstrüman kullanabilen bir yapıda üretilmiştir. Bu robotlar tarihteki ilk kişisel robotlar bilinmektedir (Arbulu, 2009: 45-46). Cyborg canlı ve yapay sistemlerin birbirine eklemlenmesiyle oluşan yeni melez bir tür olarak insan sonrası görünüme karşılık gelmektedir. Cyborg kavramı ile adı özdeşleşen bilim insanı Donna Haraway'e göre: cyborg; makine ile organizmanın teorik bir zeminde ifade edilen ve fabrikasyon misali uydurulmuş birer melez olduğu durumdur. Bunun yanında cyborg, sibernetik bir organizmadır, makine ve organizmanın bir melezidir, bir kurgu yaratığı olduğu kadar toplumsal gerçekliğin de bir yaratığıdır (Haraway, 2006: 10). Cyborglar temelde Android'in insansı özelliklerini taklit eden ve kopyalayan insan sonrası görünümü tümüyle ifade eder. Cyborglar, mekanizma ve organizmanın birleşimini ifade etmesi açısından merkanizma olarak da kendine karşılık bulmaktadır. Post-hümanist sanat 1980'de Stelarc Japonya'da tasarlanıp robotik olarak mekanizma şeklinde üretilen üçüncü el uzvuyla 1980-1988 yılları arasında bir dizi performanslar gerçekleştirmiştir. Üçüncü el, (Görsel 3) Stelarc'ın sağ koluna eklemlenmiş insan gibi organik hareketleri kavrama bırakma, döndürme ve dokunma hissi için dokunsal bir geri bildirim sistemi içermektedir (Broeckmann, 2017). Yaratıcı post-hümanizm ile bağlantılı sanat örnekleri bağlamında performans sanatçısı Stelarc gönüllü ameliyatlar

sonucunda sibernetik teknolojilerden oluşan robotik üçüncü kol protezi ile kendisini insan sonrası bir görünüme (*siborga*) dönüştürmüştür. Performansları ve çalışmaları teknoloji ve insan sentezini doğrultusunda gönüllü ameliyatlar ve robotik üçüncü kollardan et kancalı süspansiyonlara ve protezlere kadar uzanmaktadır (Url-4). Stelarc, yazılım, donanım ve insan beninin füzyona girdiği hibrit beden örneğidir. Stelarc o dönemde insan sonrası evren dışı yaşamın öncüsü olarak, ilk cyborg araştırmaları, uzayda hayatta kalabilecek bir insan-makine "melezi" üretmeye yönelikti ancak öznenin insanlığı aynı kalacaktı bozulmamış bedenleri makineler gibi değiştirilecek, böylece zihinleri (değişmeden kalacaktı) rasyonel teknobilim ve uzay araştırmaları çalışmalarına devam edebilecek, hala cinsiyeti olan insan olarak kalacaktı (Bell, 2005: 152).



Görsel 3. Stelarc, "Third Hand", Üçüncü El, 1980.

Tarihte bilinen ilk cyborg, 1950'lerin sonlarında ABD'deki bir laboratuvarında kendisine bir ozmotik pompa takılan beyaz bir fare olarak bilinmektedir (Bell, 2005: 152). Yapay zekâ, sentetik bir varoluşu ifade etmektedir. Basitçe yapay zekâ bedensiz bir varoluştur (*BwO*). Bedensiz varoluş düşüncesi aynı *anda her yerde ve hiçbir yerde* olma anlamına gelmektedir. Yapay zekâ, gelinen bu aşamada robotların, androidlerin ve cyborgların sentetik olarak ana kontrol merkezi olarak görülmektedir. 2016 yılında *Hanson Robotic* tarafından üretilen robot *Sopia* bu bağlamda robot ve yapay zekânın en önemli versiyonlarından biri olarak görülmektedir. Sopia ile gelişen yapay zekâ destekli robotların günümüz dünyasında çok daha ileri seviyelere ulaştığı örnekleri söz konusudur. İlgili süreç, elektronik teknolojisi ve bilgisayarların aktif olarak teknolojik üretime eklemlenmesi ile aşamalı bir şekilde gelişmiş ve bu süreçlere siber bilincinde eklemlenmesiyle farklı bir aşama gerçekleşmiştir. Kısaca, endüstrileşme sürecinde robotlara ağır iş yapma görevi yüklenmiştir. Cyborglar, insanı taklit etmenin ötesine geçmiş insan özelliklerini aşmış canlı ve yapay bir organizma olarak yeni bir yaşam formu olmuştur. Yapay zekâ ise varılan platoda son aşama olmuş ve bedensiz var oluşu (*BwO*) ifade etmektedir. Sentetik bir bilinç olarak her yerde ve hiçbir yerededir. Sonuç olarak, post-hümanizmin ana kaygısı, bilimin insan bedeni ve zihnini gerçekten dönüştürme ve hatta değiştirme yeteneğidir. Bu ayrıca, post-hümanizm ile trans-hümanizm arasındaki yaygın

karışıklıkların bir örneğidir. Post hümanistler, teknolojinin, bilimin, bilim kurgu ve gelecekle ilgili sorularla ilgilenmekle birlikte, genellikle *insan nasıl insan oldu* ve bugün kendimizi ne ölçüde ya da ne kadar *post-hüman* olarak anlamamız gerektiğine dair daha uzun vadeli bir bakış açısı benimserler. Trans-hümanistlerin aksine, biyoteknolojinin insan müdahalesine açtığı doğal ve mikrobiyolojik dolanıklıkla daha fazla ilgilenirler. Ayrıca post-hümanistler, insanın, gezegenin, yaşamın ve evrimin tarihindeki yeri ve anlamını ekolojik ve jeopolitik (derin tarihsel) bir şekilde anlamayı savunurlar. Bu, onların insan istisnacılığı ve türcülük eleştirisini, insan kaynaklı iklim değişikliği ve bu durumun insan ve insan dışı yaşam için oluşturduğu tehditleri göz önünde bulundurarak radikal bir şekilde yapmalarını açıklar. Bu yüzden post-hümanist estetik geleneksel hümanist insan istilacılığının dışında sanat hakkında düşündürmektir. İnsan artık temsilde merkezde olmadığı bir dünyayı nasıl düşünmeli ve sergilemelidir? Bunu yaparken, gezegen kaynaklarının insan tarafından sömürülmesinin etkilerinin hiçbir zaman bu kadar acı bir şekilde hissedilmediğini de kendimize hatırlatmak gerekmektedir (Url-3).

Post-hümanist Yaratıcılık ve Seramik Sanatı

Post-hümanist düşüncenin en çarpıcı yansımaları sanat alanında gözlemlemek pek doğal gözükmemektedir. Yukarıda ifade edildiği üzere içerik ve biçim olarak arketiplerini temel alan siber sanat örnekleri, ameliyatla ya da dijital protezlerle gerçekleştirilen bedensel dönüşümü temel alan performans sanatı örnekleri, farklı biçimlerde ortaya çıkan sanatsal örnekleri ortaya çıkmaktadır. Bu türden sanat örnekleri, organları bağımsız olarak ele alarak veya vücut parçalarını plastik malzemelerle birleştirerek, ana akım karşıtı fotoğraf tekniklerini, bilim kurgu filmlerini ve fiziksel bedenin ruhsal dönüşümlerini anlatan modern edebi örnekleri kullanarak bedeni ele alır. “Ayrıca, post modern anakronizm nedeniyle post-hümanist sanatın romantik ve avangart özellikleri de görülebilmektedir” (Atay, 2023: 105). Sanatta, insanı yaratıcı bir özne olarak merkezden uzaklaştıran yaratıcı post-hümanist yaklaşımı, malzeme, teknoloji ve tesadüfi olayların da yaratım sürecine dâhil olduğu bir anlayışı ifade eder. Ancak bu araştırma makalesinde disiplinler arası sanat yaklaşımlarının detaylı örneklerini analiz etmekten ziyade seramik sanatı özelinde değerlendirmeler yapılmıştır. Kil gibi doğal malzemelerin fiziksel dönüşümü ya da yapay zekânın sanat eserleri üretmesi, bu yeni paradigmanın somut örneklerindendir. Ayrıca, yaratıcı post-hümanist yaklaşımı, sanatçıyı mutlak bir kontrol figürü olmaktan çıkarıp, şekillenen ve şekillendiren bir aktör olarak konumlandırmaktadır. Bu yüzden, post-hümanist sanat, hem estetik hem de etik anlamda çok katmanlı bir ifade biçimi sunmaktadır. Kendine ait üretim ve tüketim yöntemi olan seramik sanatı deneyseleliğe oldukça açık bir sanat disiplini. Teknolojinin hızlı gelişimi ile birlikte, seramik sanatının giderek dijital teknoloji ile temasları olduğu görülmektedir. Sanatçılar, bu dönüşüme diğer sanat dallarına paralel olarak eserlerini üretirken çeşitli dijital aygıtları kullanmaya başlamıştır. Özellikle 3D yazıcılar, yapay zekâ ve robotik teknolojiler, seramik gibi geleneksel sanat formlarının dijitalleşmesini ve yeniden şekillenmesini sağlamıştır. Seramik sanatı gibi geleneksel formlar, dijital araçlarla birleşerek yeni bir boyut kazanmakta, sanatçılar dijital teknolojileri kullanarak hem geleneksel işçilikle hem de yeni medyayla eserler yaratmaktadır. Dijitalleşme, sanatçılara yaratıcı sürecin her aşamasında yenilikçi yollar sunarken, seramik sanatından diğer geleneksel

sanat dallarına kadar her alanda dijital araçlarla yapılan yeni yorumlar sanat dünyasında paradigma değiştirmesine neden olmuştur. Dijital teknoloji, seramik sanatçılara yeni yaratıcı araçlar ve ifade biçimleri sunarken, aynı zamanda seramik üretim sürecini ve seramik eserlerin sergilenme biçimini de değiştirmiştir. Burada post-hümanist yaratıcılık ve dijital sanat prensiplerinin seramik sanatındaki yansıması oldukça yeni gözükmemektedir. Yani sanatçılar bu yeni teknolojiyi henüz deneyimleme aşamasında olduğu görülmektedir. Sanatçılar kendi diyalektik vizyonlarını nasıl ortaya koyacaklarının araştırmasını yapmaktadır. Bu deneyim süreci sınırlı olsa ilkin yapay zekâ destekli algoritmaların ürün veya eserin tasarım aşamasında kullanıldığı görülürken ikincil aşamada kristalize haldeki tasarımların robotik 3D teknolojilerin devreye girmesiyle "0" ve "1"lerden oluşan verilerin somut olarak izleyicilerin girdisine yanıt veren eserlerin üretiminde kullanıldığı görülmektedir. Bu durum seramiğin konvansiyonel üretim tüketim ilişkisinin de değiştiğini göstermektedir. Dolayısıyla buradaki değişim ve dönüşüm doğal olarak gelecekteki birçok parametreyi değiştirecek niteliktedir. Bu bağlamda bu araştırma ile post-hümanist yaratıcılık ile ilişkili olarak seramik sanat üretimlerinin gelecekte diğer disiplinler ile nasıl paralellik kuracağı konusu önem kazanmıştır. Bu bağlamda diğer sanat disiplinlerinde olduğu gibi seramik sanatçıların da üretimlerinde çeşitli yapay zekâ araçlarını kullanarak yaratıcılığı ve verimliliği artırmak için çeşitli yollar arayışında olduğu ele alınan örnek çalışmalarda görülmüştür. Bu araçlar sanatta varılan platoda değişen paradigmlar ışığında seramik sanatçıları için inanılmaz derecede faydalı olabilir. Ancak diğer yandan sanatçılar bu türden teknolojiye aşırı bağımlı hale gelip konunun özünü de kaçırabilirler. Bunun sonucunda kendi yeteneklerini yaratıcılıklarını pasif hale getirebilirler. Burada olması gereken sanatçının ve teknolojinin birlikte iş yaparak ortak bir şey meydana getirmeleridir. Bu doğrultuda çağımız siber seramik sanatçıları kendi fikirlerini yazarak, bunları genişletmek ve yeni fikirler oluşturmak için (*ChatGPT*) algoritmasını kullanmaktadır. Görüntü oluşturmak için (*Midjourney*, *DALL-E* ve *Artbreeder*) gibi yapay zekâ destekli araçlar, açıklamalara dayalı ilham verici görüntüler oluşturabilmek için başvuru alan algoritmalar arasında yer almaktadır. Seramik sanatçıları, çalışmaları için tasarımları, desenleri veya dokuları görselleştirmek için bunları kullanabilmektedir. Bununla birlikte (*Blender*, *Rhino*) ve bu türden yapay zekâ ile geliştirilmiş 3D modelleme yazılımları, gerçek işçilik başlamadan önce karmaşık seramik şekiller ve formlar oluşturmaya, görselleştirmeye yardımcı olabilen yapay zekâ araçlarından faydalanmaktadır. Yani sıra renk paleti için ise *Adobe Color*, *Colormind*, *Canva*, *Coolers* gibi programlar dikkate değer programlardır. Çağdaş seramik sanatında dijital teknolojiler, ilgili programlar, yapay zekâ destekli programlar kullanılmaktadır.

Post-hümanist Seramik Sanatçıları ve Çalışmaları

Kompjuter B. Beograd, Sanatçı Olarak Yapay Zekânın Seramik Tasarımında Kullanımı

Yaratıcı olarak yapay zekâ uygulamaları olan DALL-E 3 ve ChatGPT'nin seramik tasarımda yeni bir boyut kazandırdığı görülmektedir. Yukarıda ifade edildiği üzere Kompjuter biblioteka

Beograd, tarafından ele alınan çalışma ile yapay zekânın sınırlarını zorlayarak yeni tasarımlar üretmek isterler.



Görsel 4. Kompjuter biblioteka Belgrad, "Seramik Formun İlk Halinden Görüntü" 2023.

Bu doğrultuda ilk olarak, ChatGPT'den DALL-E3 programına bir sorgu oluşturuyormuş gibi ayrıntılı olarak (Görsel 4) yer alan seramik formun açıklamasını isterler. ChatGPT, görseli yorumlar ve verilen açıklamaya ek olarak DALL-E3'ten değişiklik önerisi ve yeni bir görüntü oluşturması istenir. Sonuç olarak (Görsel 4) görülen form DALL-E3 tarafından (Görsel 5) değişiklik yapılarak yeniden farklı bir biçimde modellenmiştir. Sanatçının vereceği her yeni komut ile tasarım alternatifleri arasından farklı formatta yeniden oluşturulabilir ve bu yaratım süreci sonsuz bir döngü içinde devam edebilir. Sonuç olarak, tek bir temel görüntüden başlayarak çeşitli fırıncı tasarımları oluşturma süreci, ileri teknoloji tarafından yönlendirilen hayal gücü ve yaratıcılık yoluyla Dall-E3 ve ChatGPT, uygulamalarıyla temel fikri bir dizi olağanüstü ve yaratıcı yaratıma dönüştürerek benzersiz görsel konseptler oluşturulabileceği görülmüştür (Url-9). DALL-E 3 ve ChatGPT mevcut tasarımlardan yeni, ilginç örnekler yaratıyor, teknoloji ve sanatın hayal edilemez şekillerde iç içe geçtiği bir dünyada Dall-E 3 ve ChatGPT, yaratıcı sinerjiye katkı sağladığı görülmektedir. Bu yaratım süreci sanatçı ve teknolojinin iş birliğini ortaya koyan yaratıcı post-hümanist olgusunu göstermektedir.



Görsel 5. Kompjuter biblioteka Belgrad, "ChatGPT'i Tarafından Tanımlanan Seramik Formun DALL-E 3 ile Yeniden Yorumlanması" 2023.

Emerging Objects, “Geleceğin Arkeolojileri Projesi”, 2024

Bir başka örnekte, (Görsel 6) kil yatakları, çömlekçilik ve tuğla gelenekleri bakımından zengin bir kasaba olan İtalya'nın Faenza kentinde “Geleceğin Arkeolojileri Projesi”, gerçekleştirilir. Tuğlaları oluşturmak için, *Emerging Objects* tarafından oluşturulan ve kullanıcıların 3D baskı için seramik nesneleri çok hızlı bir şekilde tasarlamalarını sağlayan bir yazılım uygulaması olan Potterware yazılımı kullanılmıştır (Url-5). 3D baskılı tuğlalar (Görsel 6) duvarlar halinde düzenlenmiştir. Bu yeni 3D baskılı tuğlalar yeni bir şeyin bir parçası olarak bir tür gelecekteki yeniliklerin habercisi olarak görülebilir.



Görsel 6. Emerging Objects, “Geleceğin Arkeolojileri Projesi”, Faenza, İtalya, 2024.

Yusuf Can Kulak “Systematic Chaos - SistematiK Kaos”, 2015

Seramik sanatçısı Yusuf Can Kulak'ın 2015 yılına tarihli Systematic Chaos - SistematiK Kaos, (Görsel 7) isimli çalışması yaratıcı post-hümanizm konusuyla ilişkisi olması bakımından Prof. Dr. Simber Atay'ın sözleriyle bu çalışma aşağıdaki şekilde ilgili yazısında ele alınmıştır:

“Kulak, yeni genetik kodlar ve kimerik yaratıklar yaratarak grotesk varlıklara hayat veriyor. Ayrıca soyutlanmış vücut kısımlarını bazen ekolojik inisiyatif kullanarak işliyor ve bu parçaları transgresif (saldırgan) bir şekilde fetişleştiriyor ki, bu işlere baktığımızda Zizek'in de belirttiği gibi Lacancı BwO (organsız bedenler) formülünü duyuyoruz: “c'est moi, la verite, qii parle”. Gerçek olan benim, konuşan benim” (Atay, 2023: 106).



Görsel 7. Yusuf Can Kulak, "Systematic Chaos", Sistemantik Kaos. 2015.

Adam Chau, "Genereted Love – Üretilen Aşk", 2024

Adam Chau, Amerikalı çağdaş seramik sanatında dijital teknolojileri ve el işçiliğini birleştiren yenilikçi çalışmalarıyla tanınan bir sanatçıdır. Sanatçı, yapay zekânın seramik sanatında nasıl bir rol oynayabileceğini araştırırken, bu teknolojinin görsellik ve kavramsallık arasında bir köprü kurma potansiyelini incelemektedir. Sanatçı, bu birleşimin LGBT+ haklarının tarih boyunca kutlandığı alternatif bir gerçeklik senaryosu sunmasını (Görsel 8) amaçlamıştır. Yani sanatçı burada MidJourney algoritmasını kullanarak spekülasyon görüntüler elde edip bunları da seramik form üzerine dijital baskı yöntemi kullanarak eklemlemiştir (Url-2).

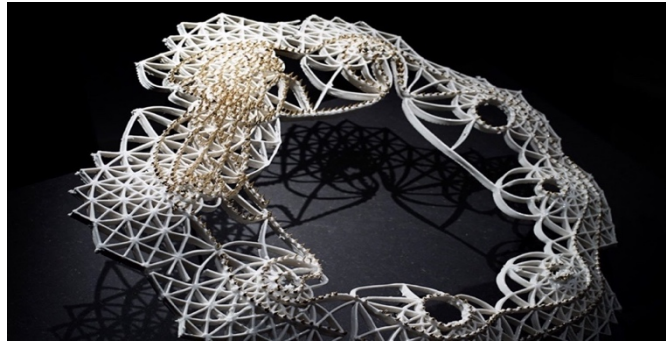


Görsel 8. Adam Chau, "Generated Love", Üretilen Aşk, 2024.

Telkan Robotic ve Filigree Robotics, 2012

Seramik sanatının robotik üretimle kombinasyonu üzerine çalışan *Telkan Robotic*, 3D hareket yakalama teknolojisi, dijital tarama teknolojisi ve kildeki 3D baskıdaki atılımların insanlar, yerler ve malzemeler arasında nasıl yeni ara yüzler ve süreçler oluşturduğunu gösteren çalışmaların araştırmasını yapmaktadır. *Filigree Robotics* ile kalıp üretimini 3D yüzeyin sürekli lazer taraması tarafından sağlanan paralel çalışan üretken bir algoritma ile birleştirmektedirler. Bu program kalıbın topolojisini analiz etmek için kullanılmaktadır (Url-8). Sunulan seramik form, (Görsel 9) Filigree Robotics tarafından kil yüzeyi üzerinde

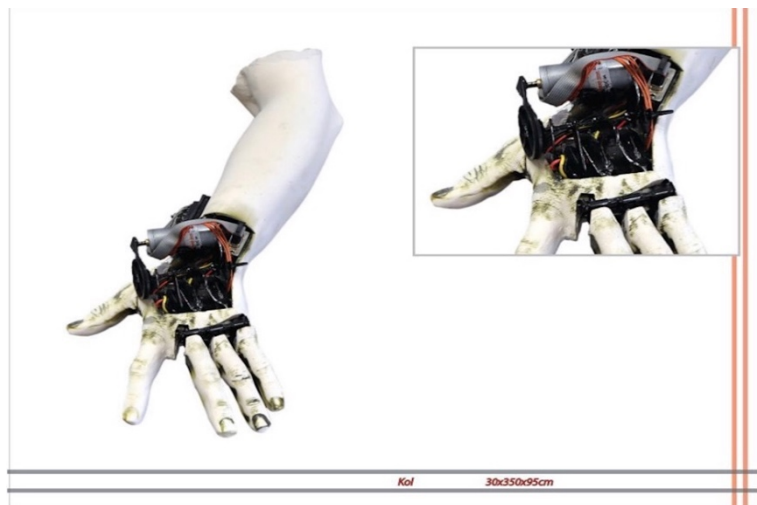
gerçekleştirilen 3D yüzey analizleri ve sürekli lazer taraması yöntemleriyle elde edilen paralel işleyen üretken bir algoritma kullanılarak üretilmiştir.



Görsel 9. Telkan Robotics ve Filigree Robotics, " Robot Teknolojisinin Seramik Sanatında Kullanımı", 2012.

Serkan Tok, "Kol", 2013

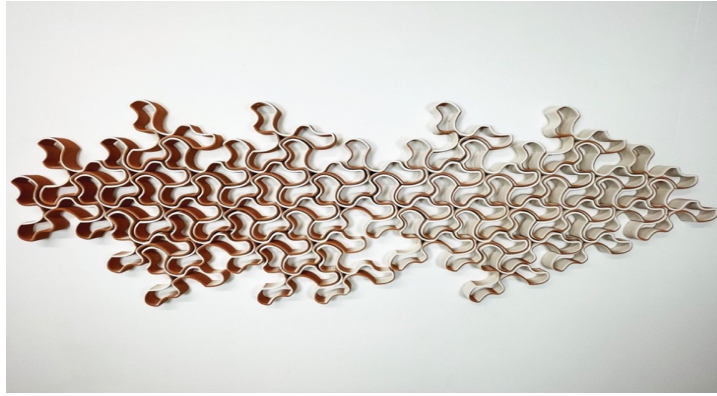
Seramik sanatçısı Serkan Tok'un çalışmaları post-hümanist ve trans-hümanist olgularını ele alan ve gelecekte oluşacak bir dizi korku senaryolarını açığa çıkartan bir yaklaşımı sergilemektedir. Sanatçının (Görsel 10) "Kol" adlı çalışmada, bir insan kolu betimlenmiş ve formda oluşturulan boşluklara vurgu yapılmıştır. Bu çalışmada, organizma olan insan anatomisi üzerine yerleştirilen mekanik parçalar kullanılmıştır. Malzeme ve form, insan bedenini yaratıcı bir şekilde anlamak için kullanılan araçlardır. Bu tasarım yaklaşımı, insan bedenini sadece biyolojik bir varlık olarak değil, aynı zamanda yüksek teknolojinin eşsiz bir makinesi olarak ele almaktadır. Bu ilişki, toprak ve teknoloji arasında köprü kurarak insanın doğayla olan ilişkisini derinleştirmeyi amaçlamaktadır. Çalışmada yer alan mekanik parçalar teknolojinin bedene entegrasyonunu temsil etmektedir. Sanatçının bu yaklaşımı, insanın doğa ve teknolojiyle ilişkisini anlamak için seramik malzeme ve sibernetik organların nasıl kullanılabileceğine dair yeni bir bakış açısı sunmaktadır (Tok, 2024: 37). Simber Atay'ın (Atay, 2023) Kulak için yaptığı açıklamada yer alan, "...soyutlanmış organların bazen ekolojik inisiyatif kullanarak işlenmesi ve bu parçaların transgresif bir şekilde fetişleştirilmesi..." ifadesi, benzer şekilde sanatçı Serkan Tok'un eserine de dolaylı bir atıfta bulunmaktadır.



Görsel 10. Serkan Tok, "Kol", 2013.

Brian Peters, “Collective Duo I Series”, 2024

Brian Peters 3D baskılı seramiklerde uzmanlaşmış bir sanatçıdır. Sanatçı bu teknolojiyi büyük ölçekli kamusal sanat eserleri ve iç mekân enstalasyonları üretmek için kullanmaktadır. Sanatçı *Collective* serisinde desen, ritim, ışık/gölge ve karşılıklı bağımlılık araştırmaktadır. Bu seri, birbirine kenetlenen bağımsız seramik ünitelerden oluşan duvara monte edilmiş heykelleri ifade etmektedir. Eser duvara tek bir ünitenin kurulumuyla başlar ve aşamalı olarak parçaların kurulu olana daha sonra eklemlenmesiyle büyütülmüştür. Sonuç olarak (Görsel 11) kolektifin konumunu korumak için bir dizi sabitlenmiş üniteye dayanan büyük bir çalışmayla tamamlanır (Url-11).



Görsel 11. Brian Peters. “Collective Duo I Series”, 3D printed blocks. 2024.

Emerging Objects, “Çamurun Sınırları: Bölüm II”, 2019

Emerging Objects, tarafından hayata geçirilen (Görsel 12) yer alan projede kil, 3D robotik teknolojisi ve sanatçının yaratıcı potansiyelini göstermektedir. Başka ifade ile insan, malzeme ve teknoloji arasındaki ilişki bu projede açığa çıkmaktadır. Sofistike binaların yapımında yaratıcı post-hümanizm ve seramik sanatı ilişkisi farklı formatta açığa çıkmaktadır. Bu proje 2019 yılında San Luis Vadisi, Colorado - Rio Grande Havzasının kökenleri olarak bilinen topografya da hayata geçirilmiştir. Emerging Objects, kil kullanım yöntemlerini mimari ve çömlekçilik ölçeğinde araştıran iki aşamalı bir proje olarak sürdürülebilir ve ekolojik inşaatın sınırlarını zorlamayı amaçlamaktadır. Bu proje, geleneksel malzemeleri (kil, su ve buğday samanı) kullanarak, düşük maliyetli ve düşük işçilikli inşaatın mümkün olduğunu göstermeyi hedeflemektedir. Proje, teknoloji ve malzeme sınırlarını keşfederek, erişilebilir, ekonomik ve güvenli inşaat çözümleri sunmayı amaçlamaktadır. Bu araştırmadaki sanatçıların vizyonu gösterdikleri duyarlılık post-hümanist sanatın yaratıcı etkisini büyük ölçekte göstermektedir (Url-6).



Görsel 12. Emerging Objects, "Çamur Sınırları: Bölüm II", Mud Frontiers: Part II, 2019.

Sonuç ve Öneriler

Post-hümanizm, insan merkezli düşüncenin sınırlarını aşarak insanın biyolojik, teknolojik ve çevresel bağlamlarını daha geniş bir perspektifte ele almaktadır. Bu yaklaşım, sanat dünyasında da köklü değişikliklere yol açarak, yaratıcılığı insanın tek başına bir eylemi olmaktan çıkarıp insan-dışı aktörlerle ortak bir sürece dönüştürmektedir. Seramik sanatı da post-hümanist dönüşümün örneklerinin yer almaya başladığı sanat alanlarından biri haline geldiği görülmektedir. Post-hümanist anlayışta, seramiğin sadece bir araç ya da malzeme olmaktan öteye geçip yaratıcılıkta aktif bir özne olarak kabul edilmesini sağlamaktadır. Seramik sanatçısının malzeme ile girdiği diyalog, sadece estetik bir nesne üretmek ile sınırlı kalmayıp aynı zamanda malzemenin davranışını anlamak ve onunla iş birliği yaparak yeni anlamlar keşfetmekle ilgili bir duruma dönüşmüştür. Dolayısıyla bu durum seramiğin konvansiyonel üretiminden ayrıştığı ve diğer sanat disiplinleriyle dengeli bir paralellik içinde olduğunu göstermektedir. Gelişen teknoloji ve dijital araçlar, yaratıcı post-hümanist sanatın kapsamını genişletirken, seramik sanatında da yeni yaratım biçimlerini mümkün kılmıştır. Post-hümanist sanat anlayışı, seramiği hem geleneksel üretimin ötesine taşıyan hem de dijital teknolojiler ve yeni üretim teknikleri ile birleştiren bir estetik anlayışın kapısını aralamıştır. 3D yazıcıların kullanımı ve algoritmaya dayalı tasarım süreçleri, seramik eserlerin insan-yapay zekâ etkileşimiyle üretilmesine olanak tanırken seramik eserlerin yaratımında insan-makine iş birliğini de ön plana çıkartmıştır. Bu durum insan ile makine, organik ile inorganik arasındaki ilişkiyi daha eşitlikçi ve kapsayıcı bir düzleme oturtarak, post-hümanist bakış açısının sanatın yaratım süreçlerine nasıl yön verdiğini göstermektedir. Oluşan teknolojik entegrasyon, seramiğin elle şekillendirme sürecinin ötesine geçerek, çok katmanlı, karmaşık fütüristik eserlerin ortaya çıkmasını sağlamıştır. Dolayısıyla seramik sanatı, post-hümanist yaratıcı süreçlerin estetik ve teknolojik birlikteliğini yansıtan alanlardan biri olmuştur. Post-hümanist yaratıcılık seramik sanatına, insanın yaratıcı süreçlerdeki tekil rolünü sorgulayan ve malzemeyi daha geniş bir ekolojik ve teknolojik bağlamda yeniden değerlendiren bir bakış açısı kazandırmıştır. Bu yaratıcı yaklaşım, seramik sanatını insan merkezli bir üretim alanı olmaktan çıkarıp, teknoloji ve malzeme ile birlikte yaratım yaptığı bir alan haline getirmiştir. Seramik,

post-hümanist çerçevede, sınırları yeniden tanımlayan bir sanat dalı olarak öne çıkmaktadır. Ancak üretim ve tüketim alanı çok geniş olan bu mecrada seramik sanatçıları açısından hala keşfedilecek çok fazla olanak olabilir. Seramik üretiminde sadece yazılım ve donanım açısından kullanılan dijital araç gereçler ile sınırlandırılmamalıdır. Nitekim çalışmalar dış müdahaleler ile kullanılacak çeşitli sibernetik organlar ve dijital teknolojiler ile farklı bir platoya çıkartılabilir. Bunların araştırılması ve geliştirilmesi gerekliliği gerçeği güncelliğini korumaktadır.

Kaynaklar

- Arbulu, M. (2009). *Stable locomotion of humanoid robots based on mass concentrated model* (Yayımlanmamış: Ph.D. thesis). Department of System and Automation Engineering, Universidad Carlos III de Madrid.
- Atay, S. (2023). Creative posthumanism and Bogdan Rata. *Revista de Stiinte Politice. Revue Dessciences Politiques*, (79), 101–111. <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1195330>
- Batukan, C. (2017). *Robot-izm, robot, android, sayborg ve yapay zekâda ruh üzerine*. İstanbul.
- Bell, D. (2005). *An introduction to cybercultures*. Taylor & Francis e-Library.
- Braidotti, R. (2021). *İnsan sonrası* (Ö. Karakaş, Çev.; 4. baskı). İstanbul.
- Braidotti, R. (2021). *İnsan sonrası bilgi* (S. Sam & E. Çapa, Çev.; 1. baskı). İstanbul.
- Broeckmann, A. (2017). Body machine. In *machine art in the twentieth century* (pp. 167–221). The MIT Press.
- Dorin, A. (2015). Artificial life art, creativity, and techno-hybridization. *Massachusetts Institute of Technology Artificial Life*, 21, 261–270. https://doi.org/10.1162/ARTL_e_00166
- Fukuyama, F. (2004). Transhumanism. *Foreign policy*, 144, 42–43. https://www.jstor.org/stable/4152980?read-now=1#page_scan_tab_contents
- Haraway, D. (2006). *Siborg manifestosu, geç yirminci yüzyılda bilim, teknoloji ve sosyalist-feminizm* (O. Akınbay, Çev.). Agora Kitaplığı.
- Hassan, H. I. (1977). Prometheus as performer: Toward a posthumanist culture? *The Georgia Review*, 31(4), 830–850. <https://www.jstor.org/stable/41397536>
- Hayles, N. K. (1999). *How we became posthuman: Virtual bodies in cybernetics, literature, and informatics*. University of Chicago Press.
- Kompjuter, B. B. (2023, November 30). AI as artist: Dalle-e 3 and chatgpt create a new dimension in ceramic design. *Medium*. <https://medium.com/@kombib/ai-as-artist-dall-e-3-and-chatgpt-create-a-new-dimension-in-ceramic-design-063c426eb083>
- Milner, A. (2010). *Tenses of imagination: Raymond Williams on science fiction, utopia and dystopia*. Peter Lang.
- Robins, K. (2013). *İmaj, görmenin kültür ve politikası* (N. Türkoğlu, Çev.). İstanbul.
- Tok, S. (2024). Kinetik sanatın çağdaş seramik sanatına yansıması ve kişisel deneyim. *Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi*, 5(8), 22–41.

İnternet Kaynakları

- Url-1: Britannica, T. Ansiklopedi Editörleri. (2021). *The mechanical Turk: AI marvel or parlor trick?* Britannica. <https://www.britannica.com/story/the-mechanical-turk-ai-marvel-or-parlor-trick> (Erişim tarihi: 20.12.2024).
- Url-2: Chau, A. (n.d.). *Our obsession with reality*. Studio Potter. <https://studiopotter.org/our-obsession-reality> (Erişim tarihi: 19.12.2024).
- Url-3: Herbrechter, S. (2021, Temmuz). *Posthumanist aesthetics*. <https://stefanherbrechter.com/wpcontent/uploads/2021/07/Posthumanist-Aesthetics.pdf> (Erişim tarihi: 17.12.2024).
- Url-4: Dormer, L. S. (n.d.). *Stelarc interview: Posthumanism*. Sleek Magazine. <https://www.sleek-mag.com/article/stelarc-interview-posthumanism/> (Erişim tarihi: 10.09.2024).
- Url-5: Emerging Objects. (n.d.). *Future archeologies 2049*. <https://emergingobjects.com/project/future-archeologies-2049/> (Erişim tarihi: 17.12.2024).

- Url-6: Emerging Objects. (n.d.). *Mud frontiers: Part II*. <https://emergingobjects.com/project/mud-frontiers-part-ii/> (Erişim tarihi: 06.10.2024).
- Url-7: Etimoloji Türkçe. (n.d.). *Android*. <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/android> (Erişim tarihi: 01.10.2024).
- Url-8: Ikiz, U. S. (2022, Ekim 12). *Combination of ceramic craft with robotic fabrication: Filigree robotics. Parametric Architecture*. <https://parametric-architecture.com/combination-of-ceramic-craft-with-robotic-fabrication-filigree-robotics/> (Erişim tarihi: 12.10.2022).
- Url-9: Kompjuter, B. B. (2024, Ekim 30). *AI as artist: DALL-E 3 and ChatGPT create a new dimension in ceramic design. Medium*. <https://medium.com/@kombib/ai-as-artist-dall-e-3-and-chatgpt-create-a-new-dimension-in-ceramic-design-063c426eb083> (Erişim tarihi: 30.10.2024).
- Url-10: Oxford Learner's Dictionaries. (n.d.). *Android*. <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/android?q=android> (Erişim tarihi: 24.12.2024).
- Url-11: Peters, B. (n.d.). *Home*. <https://www.brian-peters.com> (Erişim tarihi: 24.12.2024).

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. <https://www.worldhistory.org/image/1149/prometheus--atlas/> (Erişim tarihi: 15. 09. 2024).
- Görsel 2. <https://www.italian-renaissance-art.com/Vitruvian-Man.html> (Erişim tarihi: 15.10.2024).
- Görsel 3. <https://www.sleek-mag.com/article/stelarc-interview-posthumanism/> (Erişim tarihi: 10.09.2024).
- Görsel 4. <https://medium.com/@kombib/ai-as-artist-dall-e-3-and-chatgpt-create-a-new-dimension-in-ceramic-design-063c426eb083> (Erişim tarihi: 18.11.2024).
- Görsel 5. <https://medium.com/@kombib/ai-as-artist-dall-e-3-and-chatgpt-create-a-new-dimension-in-ceramic-design-063c426eb083> (Erişim tarihi: 18.11.2024).
- Görsel 6. <https://emergingobjects.com/project/future-archeologies-2049/> (Erişim tarihi: 17.12.2024).
- Görsel 7. https://www.saatchiart.com/art/Sculpture-Systematic-Chaos_onepiece/774189/3314896/viewKulak (Erişim tarihi: 21.11.2024).
- Görsel 8. <https://studiopotter.org/our-obsession-reality> (Erişim tarihi: 19.12.2024).
- Görsel 9. <https://parametric-architecture.com/combination-of-ceramic-craft-with-robotic-fabrication-filigree-robotics/> (Erişim tarihi: 26.11.2024).
- Görsel 10. <https://www.yumpu.com/en/document/view/58145967/serkan-portfolio> (Erişim tarihi: 14.12.2024).
- Görsel 11. <https://www.brian-peters.com/artworks#/duo1> (Erişim tarihi: 26.11.2024).
- Görsel 12. <https://emergingobjects.com/project/mud-frontiers-part-ii/> (Erişim tarihi: 06.10.2024).